



和洋折衷シナリオアンソロジー企画
『和洋鳴采』寄稿作品

目次

TABLE OF CONTENTS

00.	はじめに	01		28
01.	シナリオについて	01		29
02.	シナリオ背景	01		31
03.	登場NPC	02		34
		05		36
05.	PL向け事前情報	07		38
06.	共通導入	09		41
06-1.	個別導入-H0:悪魔	10		44
06-2.	個別導入-H0:隠し神	12		45
		14		46
		16		48
		17		51
		18		54
		18		55
		20		57
		21	20. 注意書き・クレジット	59
		23		
		24		
		25		

00. はじめに

この度は当シナリオをお手に取っていただき、ありがとうございます。

こちらはクトゥルフ神話 TRPG(6版) 対応シナリオです。

和洋折衷シナリオアンソロジー企画『和洋喝采』寄稿作品であり、内容は書籍版と同様です。そのため『和洋喝采』をお持ちの方は書籍特典版のダウンロードをお願い致します。

難易度改変はご自由にどうぞ。

また、このシナリオには神話生物や呪文に対する独自解釈があります。ご了承ください。

シナリオ内の記号

□ : 技能ロール

■ : 探索項目

略字一覧

KP: キーパー

PL: プレイヤー

PC: 探索者

RP: ロールプレイ

AF: アーティファクト

基本: 基本ルールブック

MM: マレウス・モンスターロム

このシナリオ内では、コラムにキーパー向けの補足情報を掲載しています。キーパリングのヒントとして参照してください。

01. シナリオについて

プレイ人数: 2人または4人(偶数固定)

プレイ時間: 6~8時間

推奨技能 : <戦闘技能> <クトゥルフ神話>

非推奨技能 : <精神分析>

探索者選定: 公開 HO 内容に合致すれば新規継続不問

不幸に不孝なあなたへ。

ここには、正気も遠慮も必要ない。

必要なのは悪意と狂気、それから一匙の犠牲だけ。

02. シナリオ背景



05. PL 向け事前情報

共通 HO

あなたたちは敵対するふたつのカルト教団「ゴウトノ商会」「千代守衆」それぞれに協力している裏社会の人間だ。協力者であるという条件を満たすのならば、信仰心の有無や新規継続を問わない。教団へ直接所属している信者でもよいし、教団から一時的に依頼を受けていたり雇用されていたりするだけの立場でも構わない。

事前情報のもと [HO : 悪魔] [HO : 隠し神] のいずれかを選択し、それぞれの探索者数が同数になるよう調整すること。探索者間の関係性は選択 HO に関わらず自由に決めることができる。

(例：2PL プレイの際は各 HO1 人ずつ、4PL プレイの際は各 HO2 人ずつになるよう選択する)

本シナリオに参加する探索者は、カルト教団の協力者としてそれぞれの教団から宇宙的恐怖に関する知識を得ることになる。シナリオ開始前に 1d20+10 ポイントの〈クトゥルフ神話〉を獲得し、選択した HO に応じてひとつ呪文を取得する。

また、それぞれの教団が信仰する神については外部に対し秘匿されているため、詳細内容は選択した HO に応じた教団の信仰対象のみシナリオ開始時点で知ることができる。

HO : 悪魔 / あくま

あなたはカルト教団「ゴウトノ商会」に協力している裏社会の人間だ。

そのなかでもあなたは他者を誑かし、墮落させることに長けている。

本シナリオに参加する時点で呪文《アザトースの呪詛 (基本ルールブック p.250)》を取得する。

追加推奨技能：〈交渉技能〉

カルト教団「ゴウトノ商会」について

本社はイギリスにあり、表向きは化粧品メーカーとして活動している。活動拠点を拡張するため数ヶ月前に日本の架空都市「倫牧市」に支社を形成した。日本での活動規模はまだ小さいものの、イギリス本社からの支援を活動に役立てることができるだろう。

倫牧市で幅をきかせている「千代守衆」とはライバル関係にあたり、敵対している。

HO：隠し神 / かくしがみ

あなたはカルト教団「千代守衆」に協力している裏社会の人間だ。
そのなかでもあなたは他者を拐かし、連れ去ることに長けている。
本シナリオに参加する時点で呪文《門の創造 (基本ルールブック p.289)》を取得する。
追加推奨技能：〈隠れる〉または〈忍び歩き〉

カルト教団「千代守衆」について

本部は日本の架空都市「倫牧市」にあり、表向きは企業組合として活動している。
数年前から活動拠点を固めて手堅く活動を継続しており倫牧市内の情勢に明るい
ため、活動に役立てることができるだろう。
倫牧市で頭角を現しはじめた「ゴウトノ商会」とはライバル関係にあたり、敵対し
ている。

正気度に関するシナリオ内特殊処理について

本シナリオは、非推奨技能に〈精神分析〉を設定し、かつ〈クトゥルフ神話〉の技能
ポイントが高くなることから、探索者が発狂状態で探索を続行しなければならない場
面が発生することを想定している。

そのため、本シナリオ内での発狂処理に関しては基本ルールブック記載の内容に加え
て特殊処理が行なわれる。また、シナリオ進行中に正気度ポイントが0以下になっ
た場合も同様に特殊処理が発生し、探索者の正気がどのような状態になろうともシナ
リオ終了までは問題なく探索が続行できることを保証する。生還できるかどうか、は
また別の話だが。

06. 共通導入

日本某所に存在する都市「^{りんぼくし}倫牧市」。総人口約6万人、周囲を山と川に囲まれたのどかな町だ。というより、ここ数十年で都市開発のピークが過ぎたために人も町も落ち着いてきた、というほうが正しい。

目立った特産品や伝承もなく、この都市を紹介するには少し物足りないかもしれない。その水面下を知らなければ、の話だが。

この良くも悪くも特筆することのない都市の裏側には、現在ふたつのカルト教団が根を張っている。

ひとつは「^{ちよもりしゅう}千代守衆」。数年前から活動拠点を固めて手堅く活動を継続しており、表向きは企業組合として市民にもある程度知られている。

もうひとつは「ゴウトノ商会」。表向きは化粧品メーカーであり、数ヶ月前にこの都市へ日本支社を設立したばかりだ。しかし、本社のあるイギリスでは「^{ちよもりしゅう}千代守衆」をしのご規模の活動を行なっている。

そしてこのふたつの組織は、^{りんぼくし}倫牧市でのカルト活動を独占するべく互いのことを敵対視している。

なぜこのふたつのカルト教団が^{りんぼくし}倫牧市に固執しているのかはさておき、あなたたちはそんなカルト教団に協力している立場の人間である。今日もそれぞれの教団から呼び出しを受けており、とある依頼を受ける予定だ。

その依頼が、依頼にかかわる人物たちが、大きな混乱と冒涇をもたらす引き金になることを知る者はまだ少ない。

だって、ここには、正気も遠慮も必要ない。

必要なのは悪意と狂気、それから一匙の犠牲だけ。



20. 注意書き・クレジット

本シナリオの無断転載および複製、二次配布、インターネット上へのアップロードを禁止します。

シナリオを元にした派生物(リプレイ、小説、イラスト等)はシナリオのネタバレに配慮し、皆様の楽しいTRPGプレイングにご協力をお願い致します。

本シナリオを使用したことで発生した問題について、作者は一切の責任を負いません。ご了承ください。

本シナリオの内容はフィクションであり、実在する人物、団体、事件等は一切関係ありません。

[制作]

シナリオ：七篠 K

NPC 画像：あかはま

本作は、「株式会社アークライト」及び「株式会社 KADOKAWA」が権利を有する『クトゥルフ神話 TRPG』の二次創作物です。

Call of Cthulhu is copyright (C)1981, 2015, 2019 by Chaosium Inc. ;all rights reserved.
Arranged by Arclight Inc.

Call of Cthulhu is a registered trademark of Chaosium Inc.

PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION

SPLL:EI19773